Starfire™

It's a story of a secret battleship in 2510.

Starfire™

ユーザーズ　マニュアル

目次

設定

Ａ．Ｄ．２５００　銀河１０８扇形区　第８１８９象限。

銀河系すべての惑星が、のちに「壁」と呼ばれることになる、高密度エネルギーのフィールドに覆われ、宇宙との行き来が出来なくなってしまった世界。

未踏宙域、あるいは外宇宙からの侵略。特殊なニュートリノ場。などが噂されたが、原因はいまだ不明のままである。

各星系のスペースコロニー群は混乱し、統制を失った各勢力は、残された資源を巡って争い始めた。

動乱の時代。各地に宇宙海賊がはびこり、あるコロニーは本星からの支援を失って衰退し、またあるコロニーは支配から逃れて勢力を伸ばして行く。

Ａ．Ｄ．２５１０　「壁」の出現から１０年。

プレイヤーはソル（旧地球政府）航宙軍の傭兵部隊に所属している。主に海賊の掃討や最前線での特殊任務に駆り出される使い捨て部隊。

非武装輸送船への襲撃やコロニーの制圧、市民の虐殺など、理不尽な命令が多くなり、次第にソルへの不信感がつのって行く・・・。

用語解説

ノウンスペース　既知宙域。人類勢力圏。銀河平面のおおよそ１／６。現在までに２２の星系（恒星世界）が開拓されている。各恒星世界はそれぞれ独立国家の形態だが、「壁」が現れて以来、混乱状態が続いている。

ソル　地球政府（のなれの果て）、建前上は銀河の統治者。「壁」の現れたあとも強大な宇宙艦隊（＝ソル航宙軍）は、大体がそのまま残っており、秩序維持の名目であちこちに戦争をしかけている。

正式名称は『国際統合監査機構』

ＩＵＳＯ（International Unification Surveillance Organization)

西暦２０５９年。当時まだ統一された恒星世界を持っていなかった人類が地球政府樹立のために創設した国際機関。ＵＳアメリカ、ＵＳアフリカ、南太平洋連合、中国、ＥＵ（南部ＥＣ）、イスラエル、が中心となっている。

２０７６年の統合政府樹立後も各地の監視、反抗勢力の鎮圧にあたり、おのずと強大な発言力、そして軍事力を持ち、実質的な地球政府となるに至った。

現在ＩＵＳＯと呼ぶ者はおらず、インターソル、または単に「ソル」と呼ばれる。

壁　惑星を覆う謎の高密度エネルギー体。どんな物質も透過しない。探査のための電波もすべて吸収されてしまう。

惑星表面の様子は見えているが、電波も熱も放射されない。

イシュトリ　正体不明。外宇宙からの「侵略者」。２枚の円盤を組み合わせた（カスタネットの様な）姿をしているワーカータイプとソルジャータイプ、いくつかの円盤で構成されるコマンダータイプ、そして人間をコピーして作られたメッセンジャータイプの４種類が確認されている。「壁」を作ったのは彼らだが、その目的は不明。

ＭＳ　モーターシェル。動力甲殻服。いわゆるパワードスーツ。高さ２．５ｍ～４ｍ程度の比較的小型なタイプが多い。装甲服（パワードスーツ）の運動性に、戦闘車輌（モータービーグル）の機動性を持たせた物。

ＧＳＰＳ　Galaxy Surface Positioning Systemの略。

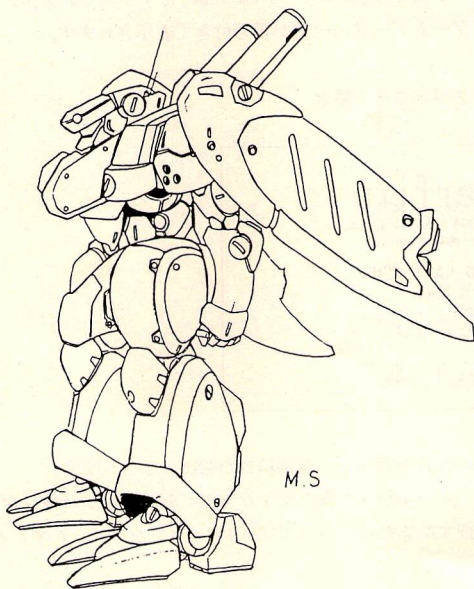
キャラクタ　パラメータ

プレーヤーキャラクタには以下のパラメータが用意されています。

ＨＰ　ヒットポイント。搭乗員の耐久力です。これが０になると、プレーヤーは死亡でゲームオーバーとなります。
　ただし、アイテム「メタボライザー」を持っていればＨＰが半分から再スタートできます。

ＳＰ　シェルポイント。ＭＳの装甲／耐久力です。これが０になると動力（ジェネレーター）が停止し、プレーヤーのＨＰに直接影響をおよぼすようになります。
　ただし、アイテム「サブジェネレータ」を持っていればＳＰが半分から再スタートできます。

ＡＰ　アタックポイント。ＭＳおよび武器の攻撃力です。

ＤＰ　ディフェンスポイント。ＭＳおよび装備の防御力です。

スタート画面

スターファイアを起動すると、ロゴ表示に続いてスタート画面が表示されます。

新しくゲームを始めたいときは

「S」キーを押すかまたは[Start a New Game]をマウスでクリックするとオープニングが始まります。オープニングが終了すると、続いて最初のミッションが始まります。

セーブしたところから始めたいときは

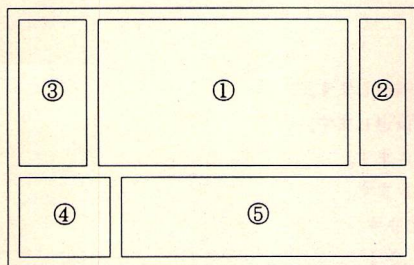
「L」キーを押すかまたは[Load a Saved Game]をマウスでクリックすると今までにセーブしておいたゲームデータの一覧が番号付きで表示されます。

（例）セーブデータが３つある場合

該当するデータの番号を選ぶと、選択項目が強調表示されます。

その時点で「S」キーを押すかまたはマウスで「Select」アイコンをクリックします。「ESC」キーを押すかまたはマウスで[ESC]アイコンをクリックすると、スタート画面へ戻ります。

ゲーム画面の構成

スタート画面での選択が終わるとデータが読み込まれ、ゲームが始まります。ゲーム画面は以下の５つのエリアで構成されます。

①メインエリア

主人公が建物内を歩行しているときは３Ｄ形式の視界が表現されます。

宇宙を移動しているときは宇宙空間が表現されます。

②アイコンエリア

コマンドやサブメニューを呼び出すためのボタンアイコンを表示します。

マウスの場合、アイコンをクリックして実行させます。

キーボードの場合、アイコンに描かれている黄色い文字の部分と同じキーを指定します。

③ステータスエリア

主人公（＝プレーヤー）が現在搭乗している乗り物の状態を表示します。

④サブエリア

主人公が建物内を歩行しているとき、マップと敵が表示されます。また、誰かと会話をしているときは、顔の挿し絵が表示されます。

⑤メッセージエリア

会話文やシステムメッセージ等が表示されます。

１．建物内（宇宙コロニー／宇宙ステーション／宇宙船）

１．１．１　移動のしかた

サブエリアの中心に表示されている赤い矢印は、現在主人公が向いている方向を示しています。この赤い矢印を目安に、主人公の向きを操作します。

キーボードの場合では、

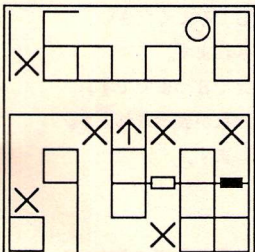
「↑」・・・矢印の先端方向へ１歩前進します。
「↓」・・・矢印の反対方向へ１歩後退します。
「←」・・・矢印方向を軸に左を向きます。
「→」・・・矢印方向を軸に右を向きます。
「CTRL」+「←」で左へ１歩横移動します。
「CTRL」+「→」で右へ１歩横移動します。

マウスの場合も動きは同様です。メインエリア内でマウスを動かすと、マウスカーソルが変化しますので移動したい方向のカーソルにさせて左ボタンを押します。

１．１．２　攻撃のしかた

敵キャラクタは、「Ｓ」キーを押すかまたはメインエリアでマウスカーソルを十字にし、左ボタンを押して攻撃します。敵を倒すと、自動的に所持金額へ一定の額が加算されます。

１．２　コマンドボタン

・・・現在いるマップの全体表示をします。
・・・アイテムオプションモードへ移行します。
・・・システムオプションモードへ移行します。

＊アイテムオプションモードについての説明は、１．６．１を参照ください。
＊システムオプションモードについての説明は、１．６．２を参照ください。

1．3　ステータスエリア

MS300JA ・・・プレーヤーが現在搭乗しているＭＳの名称。
NORMAL ・・・モデルタイプ。チューンアップすると、TUNEDになります。
AP:010/010 ・・・アタックポイント。現在値／最大値。
DP:010/010 ・・・ディフェンスポイント。現在値／最大値。

・・・シェルポイントランプ。
・・・シェルポイント。現在値／最大値。

・・・ヒットポイントランプ。
・・・ヒットポイント。現在値／最大値。

1．4　サブエリア

×・・・敵キャラクタ
○・・・敵以外のキャラクタ／アプローチ
↑・・・プレーヤーの現在位置と方向
・・・通過可能
・・・通過不可能

1．5　メッセージエリア

一般的な敵以外のキャラクタに出会い、一定の方向に向きを合わせると、そのキャラクタとのイベントが自動的に起こります。

キャラクタメッセージを読み終えたら「スペース」キーを押すかまたはマウスの右ボタンを押します。

イベント中、Ｙｅｓ／Ｎｏの表示がされた場合、「Ｙ］／「Ｎ」キーを押すかまたはマウスでアイコンを選択します。

１．６．１　アイテムオプションモード

このモードでは、現在主人公が所持しているアイテムの一覧や所持金額の表示をはじめ、アイテムの着脱や使用等のコマンドが選択できます。

操作のしかた

マウスでアイテム名をクリックするか、選択したいアイテムの番号をキーインすると、アイテムがマークされます（既にマークされている場合にはマークが解除されます）。

アイテムをマークした後にアイコンエリアのコマンドを指定します。

＊武器／防具は、装備をしないと意味がありません。うまく装備できない場合、
システムメッセージが表示されますので、それに従って操作してみてください。
＊武器／防具が装備されると、装備アイコンに装備の絵が表示されます。
＊持てるアイテムの数は、（手に装備している物も含めて）最大で８つまでです。
＊武器／防具以外のアイテムには、アイテム名の後に使用可能回数が表示されます。
＊装備できないアイテムは、「ＵＳＥ」コマンドを実行して使います。

戦闘用アイテム

以下にあげる装備できないアイテムは、正面に敵がいないと効果を発揮できません（詳しくは巻末付録Ｃをご覧ください）。また、実行チェック完了後、アイテムオプションモードを自動的に終了します。

・スタングレネード
・メガフラッシャー
・クラッカー
・ハンドグレネイド
・エリミネーター

1．6．2　システムオプションモード

アイコンエリア

SAVE ・・・現在のゲームを保存します。

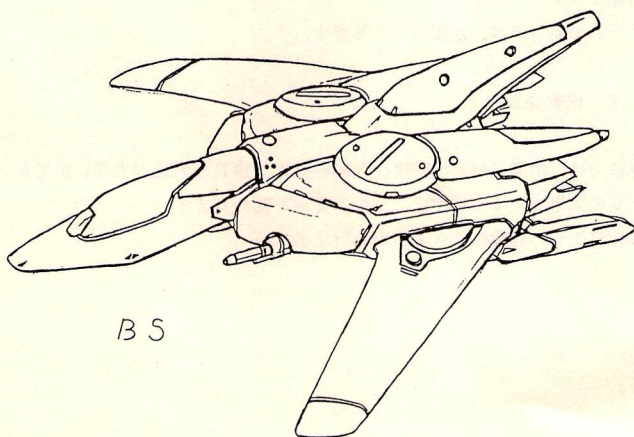
LOAD ・・・現在のゲームを中断して、セーブデータを読み込みます。

MUSIC ・・・音楽のオン／オフを切り替えます。

EFFECT ・・・効果音のオン／オフを切り替えます。

QUIT ・・・ゲームを終了します。

ESC ・・・システムオプションモードを終了します。

＊「Q」キーまたはマウスで「Quit」を選ぶと、ゲームを中止して、ＤＯＳの状態になります。コンピュータの電源を切る場合はこの状態の時に行ってください。

１．７　ウェポンショップ／アイテムショップ／医療施設

いくつかの建物内には武器／防具の売買ができるウエポンショップと、それ以外のアイテムの売買ができるアイテムショップ、戦闘でうけたダメージを治療する医療施設があります。

１．７．１　ウェポンショップ／アイテムショップのオプション

アイコンエリア

BUY ・・・指定したアイテムを買います。
メインエリアがキャラクタアイテム一覧表示の場合、
ショップアイテム一覧表示に切り替わります。

SELL ・・・指定したアイテムを売ります。
メインエリアがショップアイテム一覧表示の場合、
キャラクタアイテム一覧表示に切り替わります。

FIX ・・・ＳＰが基本値以下の場合表示されます。
減らされたＳＰを有料で回復させます。

TUNE ・・・ＳＰの基本値を有料で上昇させます。
ただし、各ウェポンショップ１回のみです。

ESC ・・・ショップオプションモードを終了します。

＊「ＦＩＸ（MSの修理）」、「ＴＵＮＥ（チューンアップ）」はウェポンショップでのみ可能なコマンドです。

＊各アイテムの売り値は、定価の５０％です。

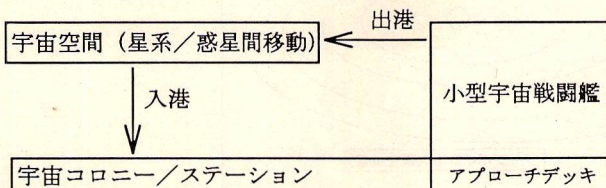
１．７．２　医療施設

＊医療施設では、治療（ＨＰの回復）と細胞強化（ＨＰ最大値の上昇）ができます。

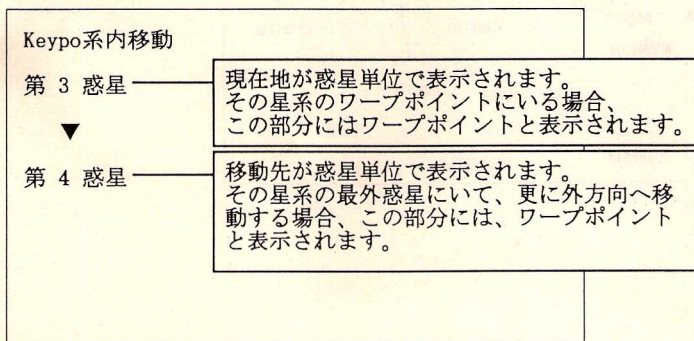
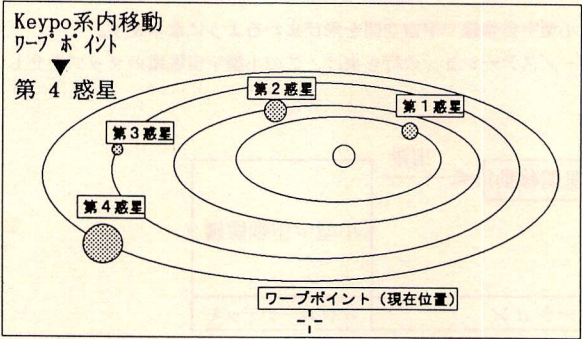
＊ダメージの大きさによって治療にかかる費用が変わります。

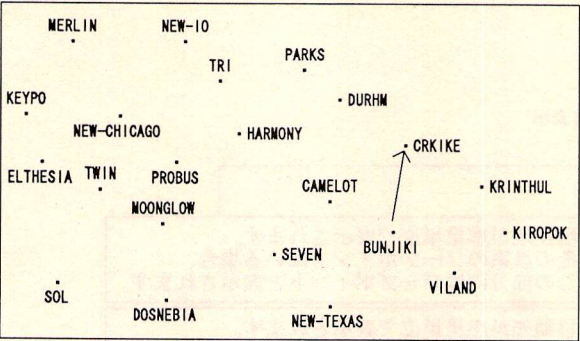
＊細胞強化は１つの施設につき１回のみ行えます。

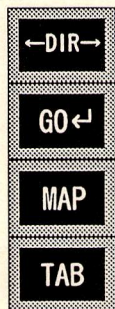
２．宇宙空間（惑星間移動／星系間移動）

ゲーム後半、主人公は小型宇宙戦艦で宇宙空間を飛びまわるようになります。
宇宙空間と、宇宙コロニー／ステーションの行き来は、この小型宇宙戦艦のマップを介して行います。

＊宇宙空間から、宇宙コロニー／宇宙ステーションへ入港するには「ＳＰＡＣＥ」キーを押すかまたはマウスでメインエリアをクリックします。
入港可能であれば、「入港しますか？」の問い合わせに、「Ｙ」キーを押すかまたはマウスで[Yes]アイコンをクリックします。

２．１　メインエリア

惑星間移動モード：通常表示

惑星間移動モード：星系標示

＊星系の中心から外側へ向かって、第１惑星、第２惑星、第３惑星、・・・と数えます。

星系間移動モード

２．２　移動のしかた（惑星間／星系間移動）

アイコンエリア

アイコン	説明
←DIR→	・・・移動方向を選択します。 選択結果は、メインエリアの移動先表示に反映されます。 キーボードでは「←」「→」キーを使います。
GO↵	・・・惑星間移動時：移動を実行します。移動先がワープポイントの場合、星系間移動モードへ移行します。 星系間移動時：ワープを実行します。
MAP	・・・惑星間移動時：メインエリアの表示切り替えをします。 星系間移動時：星系間移動モードをキャンセルし、惑星間移動モードへ移行します。
TAB	・・・システムオプションモードへ移行します。

＊システムオプションモード（１．６．２　参照）は、惑星間移動モード：通常表示の時に有効となります。

２．３　宇宙空間での戦闘

＊星系移動中に敵艦が攻撃をしてくる場合があります。警告音と共にメインエリア左上には「前方に敵機確認」というメッセージが、中央にはターゲットゲージが表示され戦闘状態になります。

＊宇宙での戦闘は、敵を全滅させるか、敵に打ち落とされるかふたつにひとつです。

＊敵機をメイン画面中央のターゲットゲージの範囲内に合わせ、「Ｓ」キーを押すかまたはマウスの左ボタンを押すとレーザーが発射され、敵機を攻撃することができます。

＊敵機のダメージが大きくなると、敵機の色が変わります。

＊目的地へ到達する前に戦闘になり、勝利をおさめた場合、自動的に移動を続行します。

＊敵艦を打ち落とすと自動的に所持金額へ一定の額が加算されます。

宇宙戦闘時の操作のしかた

＊キーボードでは、「１」～「４」、「６」～「９」キーを使います。同じキーを押し続けると、飛行スピードがあがります。

＊マウスの場合、マウスカーソルの移動に合わせて、自由に飛行できます。
また、マウス　の移動量が多いほど、飛行スピードがあがります。

＊マウスで移動しながら、「Ｓ」キーでレーザーを発射すると、うまく攻撃できます。

レーザーについて

＊レーザーゲージが０を指したら、エネルギーがなくなり、レーザーが発射できません。
この場合、キーボードの「５」キーを押すかまたはマウスカーソルをターゲットボックス内に置き、一旦飛行を停止させ、レーザーエネルギーを充填します。

２．４　ステータスエリア

・・・プレーヤーが現在搭乗している戦艦の名称。

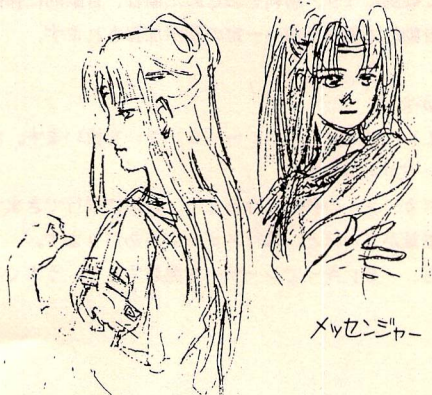
・・・シールドポイントランプ。

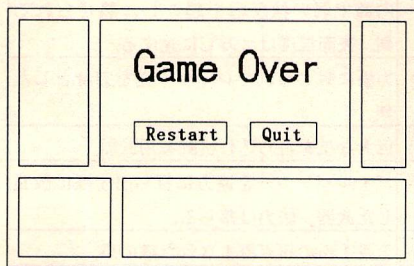
・・・シールドポイント。現在値／最大値。

・・・レーザーゲージ。

・・・レーザーポイント。現在値／最大値。

２．５　メッセージエリア

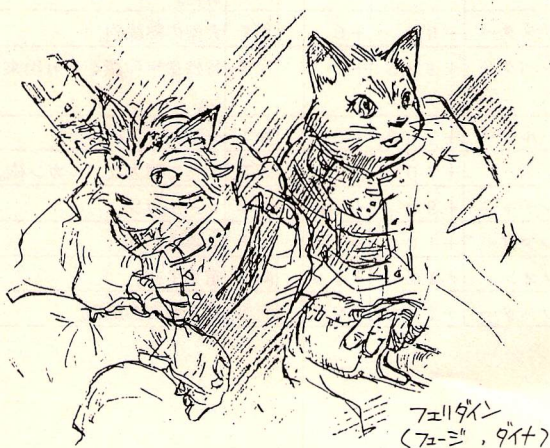
敵艦からの通信や宇宙コロニー／ステーションへの入出港選択、システムメッセージが表示されます。

３．ゲームオーバー

ゲームオーバーになると、メインエリアはゲームオーバー画面になります。ゲームオーバー画面では、再スタートとゲーム終了の選択ができます。

再スタートするには

＊「R」キーまたはマウスで「Restart」をクリックします。

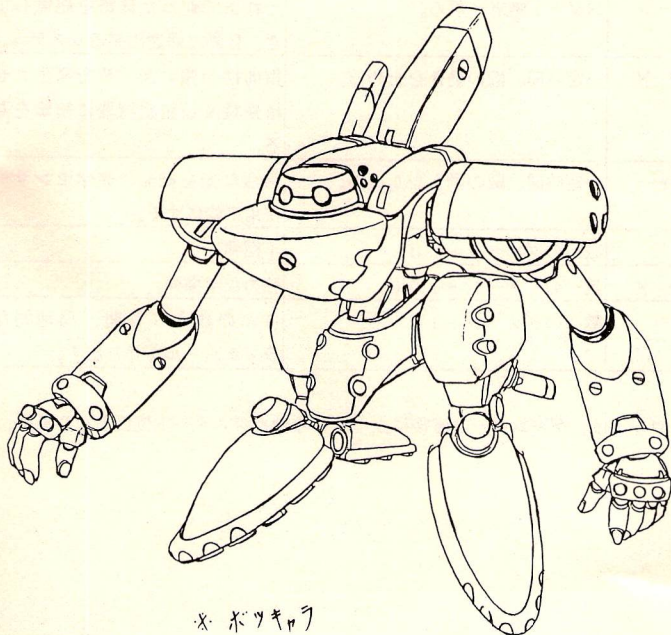
＊リスタートは、最後にセーブしたゲームを読み込んで復帰しようとします。
本意でないゲームデータで再スタートされた場合は、システムオプションで、望むゲームデータをロードする必要があります。

Ｑｕｉｔ

＊「Q」キーまたはマウスで「Quit」を選ぶと、ゲームを中止して、ＤＯＳの状態になります。コンピュータの電源を切る場合はこの状態の時に行ってください。

付録Ａ　武器一覧表

名称	ＡＰ修正	ＤＰ修正	装備	説明
スチールソード	＋２０	＋０	片手	鋼鉄製の剣。
ヒートブレイド	＋４０	＋０	片手	内部で弱い核反応を起こし、熱せられる剣。表面温度は２万℃に達する。
レーザーブレイド	＋４０	＋０	片手	力場に封じられたレーザー光を刀身とした剣。
パイルバンカー	＋１２０	＋０	片手	巨大な杭を打ち込む格闘戦用武器。
パイルシューター	＋９０	＋０	片手	パイルバンカーを遠方に打ち出す様に改良した武器。威力は落ちる。
アイアンクロー	＋５０	＋１０	両手	全長１ｍの研ぎ澄まされた鉄の爪。
ハルバード	＋６０	＋１０	両手	巨大なハルバード。とても重い。
１７ｍｍＳＭＧ	＋２０	＋０	片手	比較的ポピュラーなサブマシンガン。
アサルトライフル	＋３０	＋０	片手	狙撃用のライフル。
２０ｍｍミニガン	＋４０	＋０	片手	重機関銃。
２８ｍｍバルカン	＋５０	＋０	片手	片手で扱える軽量のバルカン砲。
パルスレーザー	＋４０	＋０	片手	短い周期で発振する化学レーザー。
ガトリングポッド	＋６５	＋０	片手	射程距離と命中性を犠牲にして威力をあげたガトリング砲。
テイザーキャノン	＋５５	＋０	片手	強烈な雷撃を浴びせる特殊砲。
フレイムボルト	＋６０	＋０	片手	特殊な溶媒を使用した高速、高圧の火炎放射器。
ラージブラスター	＋９０	＋０	片手	大型の熱線砲。
リニアインパクト	＋１２５	＋０	片手	特殊徹甲弾頭を発射出来る小型のレールガン。
フォトンパルサー	＋１６０	＋０	片手	光子パルス砲。
ファランクス	＋７０	＋１０	両手	大型で強力なバルカン砲。
レールランチャー	＋９０	＋１０	両手	レールガン。
フェイズシフター	＋１００	＋１０	両手	共鳴破壊砲。
グラビティオン	＋１２０	＋１０	両手	重力子砲。
ディノブラスター	＋１４０	＋２０	両手	超大型の熱線砲。

付録Ｂ　防具一覧表

名称	ＡＰ修正	ＤＰ修正	装備	説明
アームシールド	＋０	＋５	片手	腕に取り付ける小型の盾。
ラージシールド	＋０	＋１０	片手	手に持つ盾。比較的大型。
ラージギア	＋０	＋１２	片手	上半身を覆う装甲。
メタルバインダー	＋０	＋１５	片手	肩に取り付ける大型の盾。
チョバムアーマー	＋０	＋１８	片手	全身に張り付ける特殊装甲。
リアクティブギア	＋０	＋２０	片手	上半身を覆う強化特殊装甲。
メーザーフィン	＋０	＋３０	片手	機体表面を特殊な磁場で保持された粒子が覆う。
フィールドバリア	＋０	＋３８	片手	力場でエネルギー粒子を集めた盾。
ラウンドバリア	＋０	＋４６	片手	３６０°に展開されるエネルギーバリア。
エクサフォールド	＋０	＋５０	片手	全身を覆う重粒子バリア。
ニュートライザー	＋０	＋６０	片手	空間を歪ませて物理的な攻撃を無効化、中和、消滅させる盾。

付録C　アイテム一覧表

名称	効果	説明
ファーストエイド	ＨＰ＋５０	応急手当用の医療セット。
メディカルキット	ＨＰ＋５００	外科処置も可能な医療セット。
メディカルパック	ＨＰ＋２００	本格的な医療セット。
メタボライザー	ＨＰが０で１回だけ復活出来る。	代謝調節装置。除細動器など各種救命機器が組み込まれている。
リペアキット	ＳＰ＋１００	特殊な薬剤で一瞬にして硬化する予備装甲樹脂。損傷箇所に充填して使用。
リペアユニット	ＳＰ＋８００	マイクロマシンによって自律行動する予備装甲樹脂の塊。
リチャージャー	ＳＰ＋５００	内部から修復を行うリペアユニット。
サブジェネレータ	ＳＰが０で１回だけ復活出来る。	補助動力装置。メインの動力が停止した場合に働き始める。
オートパイロット	スタート地点へ戻る。	それまで辿った経路を記憶しておき、自動で帰還出来るシステム。
スタングレネード	一定時間、敵の動きを止める。	指向性の強い衝撃波を発生させ、搭乗員及び精密機器に衝撃を与える。
メガフラッシャー	一定時間、敵の動きを止める。	強烈な光を発し、光学センサーを使用不能にする。
クラッカー	敵へのダメージ＋５０。	手榴弾。
ハンドグレネード	敵へのダメージ＋１００。	強力な手榴弾。
エリミネーター	敵へのダメージ＋１０００。	ほんの数ミリ秒間、局地的なブラックホールを作り出す。

☞オートパイロットは、ゲームロード直後に立っている地点がスタート位置となります。

ユーザーサポート

●ゲームディスクが壊れたら

弊社では、製品の品質管理には万全を期しておりますが、万一、製品の立ち上げ不良等の問題が起きた場合は無料で交換させていただきます。

不良のディスクをスタークラフト宛お送りください。到着しだい新しいゲームディスクを返送いたします。

ただし、ある程度ゲームをされた後に製品の不良以外の理由で動作不能となりました場合は、別途修理代を請求させていただくことがあります。

また、操作中に誤ってゲームディスクを壊してしまった場合は、1,500円を添えて弊社までお送りください。ゲームディスクを書きかえて返送いたします。

※上記の何れの場合も、交換、修理、書きかえはユーザー登録されている方のみとさせていただきます。その際は、ご使用の機種、動作環境、登録番号を明記し、必ず同封してください。

●ゲームのご質問について

弊社では製品開発の障害になりかねないという事情から、電話によるご質問は一切お受けいたしません。もしわからないところがありましたら、80円切手同封のうえ、封書でご質問内容と機種、郵便番号、住所、氏名、年齢、ユーザー登録番号を明記のうえ、弊社宛お送りください。

また、ご質問内容だけでなく、現在の進行状況もできるだけ詳しく書いておいてください。なお、ご質問についてですが、以下の条件にひとつでも当てはる場合はお答えできませんのでご了承ください。

×このゲームでのユーザー登録がされていない.

×このゲーム（お持ちの機種用）が発売されてから1ヵ月たっていない.

＊諸般の事情から上記ユーザーサポートはこのゲームが発売されてからの約２年間、１９９６年１０月末日迄とさせて頂きます。

何卒ご理解の上ご了承頂きたく、お願い申し上げます。

サポート受付時間

ＡＭ　１０：３０～１２：００

ＰＭ　　２：００～　４：００

（＊平日のみ。土、日、祭日は休みとさせて頂きます。）

お問い合わせ先　☎０４９３－５６－３９８８

★パッケージに同梱されているソフトウエアおよび本マニュアルを、当社に許可なくコピーやレンタルすることを禁じます。